SEGA

NINTENDO DS

プロ野球チームをつくろう!™

Let's make a professional baseball team

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

NTR-YQ8J-JPN

このたびは"ニンテンドーDS"専用ソフト「プロ野球チームをつくろう!」をお買いあげいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- □ 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- □ 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。
- □ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- □ ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- □ 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- □ ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

- □ 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- □ 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- □ 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- □ 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
  ※電源ランプが高速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- □ 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- □ DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

- □ DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- □ 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- □ 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- □ ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- □ 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- □ 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- □ 分解や改造をしないでください。
- □ 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- □ シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

タッチスクリーンの基本操作

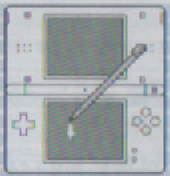
タッチペンでの基本操作には、次の２種類があります。

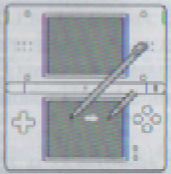
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。

スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。





タッチスクリーンに関するご注意

- □ タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- □ 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- □ タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- □ 爪を立てて操作しないでください。
- □ 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- □ タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- □ 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

ゲームの始め方

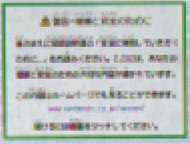
1.本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口に「プロ野球チームをつくろう！」のDSカードをカチッと音がするまで、しっかり奥まで差し込んでください。

2.本体の電源をONにすると右の画面が表示されますので内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。

3.DSメニュー画面の「プロやきゅうチームをつくろう！」のパネルをタッチしてください。ゲームが始まります。

※本体の起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。詳しくは本体取扱説明書をご覧ください。

4.以後の操作方法は6ページをご覧ください。



プロ野球チームをつくろう！

もくじ

"野球つく"のシステム …… 4
操作方法 …… 6
ゲームをはじめよう …… 7
オフィス …… 12
グラウンド …… 20
試合 …… 30
月ごとの球団運営 …… 34
たいせんモード …… 42

"野球つく"のシステム

「プロ野球チームをつくろう!（以下：野球つく）」では、実在のプロ野球チームから1球団を選んでGM（ゼネラルマネージャー）となり、球団運営と試合の采配を行います。「オフィス」「グラウンド」でチームを強化し、「試合」での勝利を目指しましょう!

チームの強化

チームの強化は、主に「オフィス」と「グラウンド」で行います。試合が組まれている場合は「オフィス」で「日程進行」を選択すると、「試合」に進みます。

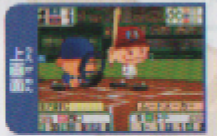
オフィス（→P.12）

球団経営や育成に必要なものを買ったり、新人や外国人、トレードで新戦力の獲得など人事に関することや、チーム情報の確認などを行うことができます。セーブもここで行えます。

グラウンド（→P.20）

一軍・二軍選手の入れ替えやオーダーの設定をして試合に備えたり、練習方針や休養の設定などを行うことができます。

試合の采配



オープン戦やペナントレースなどで行われる試合を見ることができます。作戦や選手起用などで介入をすることもできます。また、試合開始前や試合中に「結果を見る」を選ぶと、試合をスキップして結果が表示されます。

契約条件について

GMとは球団運営に関わるすべての決定権を持つ最高責任者です。そのGMになるにあたって、いくつかの契約条件があります。以下の条件に違反すると解任されてしまいます。

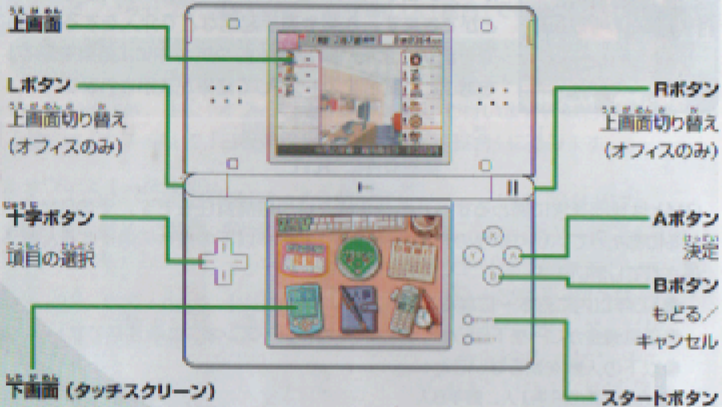
- 10年以内に日本一になること!
- 運営資金が0円を下回らないこと!（※特にシーズンオフは要注意です）
- 以下の人数を割らないこと!

【試合】一軍の投手1人、野手8人
【年末】一軍、二軍合わせて投手1人、野手8人

※本ソフトが使用しているルールや制度は、実際のプロ野球で採用されているものとは異なる点があります。また、登場する選手のリストは2008年2月25日時点のものです。

操作方法

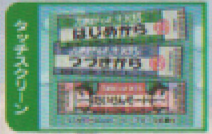
このゲームは、ボタン操作と下画面（タッチスクリーン）を使った操作を行うことができます。ここでは基本的な操作を紹介します。



※ゲーム中にDS本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。スリープモードはDS本体を開くと解除できます。DSワイヤレス通信プレイ中は、スリープモードにはなりません。

ゲームをはじめよう

タイトル画面でタッチスクリーンをタッチ、または○START かⒶを押すとメニューが表示されます。プレイしたいモードをタッチするか、✚で選んでⒶで決定してください。



はじめから

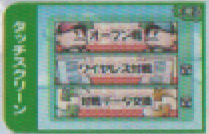
新たにチームを選んでゲームを開始します。

つづきから

セーブをした続きからゲームを再開します。

たいせんモード（→P.42）

1人でオープン戦を行ったり、ワイヤレス通信を使った2人用の対戦や対戦データの交換を行うことができます。

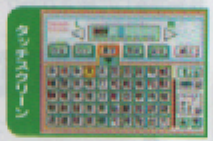


チームメイキング

GM就任後の最初の仕事がチームメイキングです。チームが新たなスタートを切るための重要な要素ばかりです。チームメイキングが終了すると、1月から球団運営が始まります。

❶氏名入力
↓
❷本拠地選択
↓
❸球団決定
↓
❹選手選択
↓
❺チーム方針選択
↓
❻スタッフ紹介
↓
球団運営スタート!

❶氏名入力



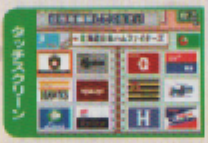
名前を入力しましょう。名前入力後、「終了」をタッチするか、○START を押して「終了」を選んで決定してください。名前は最大で8文字まで入力できます。名前入力画面でのボタン操作は以下のとおりです。

✚：文字の選択
Ⓐ：決定
Ⓧ：ページ切り替え
Ⓨ：削除
L：文字入力位置を左へ移動
R：文字入力位置を右へ移動

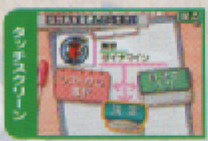
❷本拠地選択

球団の本拠地を選びましょう。表示されている大きな地域を選ぶと、都道府県名が表示されます。都道府県を選んで、決定してください。

❸球団決定



実在の12球団の中から自球団となる球団を選びましょう。



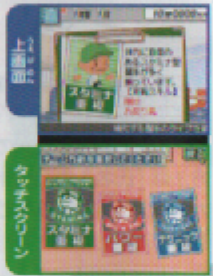
続いて球団名を決定します。球団名を変更する場合は、ユニフォームやペットマークを選択したり、リストから球団名を選ぶほかに自分で入力することもできます。入力方法は「氏名入力」と同じですが、球団名に使えるのは、カタカナと英数字のみです。球団名が決まったら「決定」を選んでください。

❹選手選択

元の球団から5人の選手を残すことができます。選手はポジション別に並んでいるので、ポジションのタブを✚またはタッチペンで切り替えてください。L・Rで詳細情報（→P.20～23）を切り替えられます。Ⓐを押すと決定、もう一度押すと取り消しです。5人の選手を選ぶと確認画面が表示されます。良ければ「はい」を選びましょう。

❺チーム方針選択

補充する選手のタイプを決定します。それぞれの特徴を確認して選びましょう。



【スタミナ重視】
体力に自信のあるスタミナ型選手が多く揃っています。

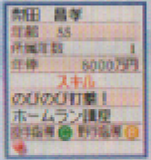
【パワー重視】
力強さのあるパワフルな選手が多く揃っています。

【テクニック重視】
テクニックに長けた技巧派選手が多く揃っています。

❻スタッフ紹介

自球団を指揮する監督と、新戦力の獲得や交渉を担当するスカウトを確認しましょう。なお、ゲームスタート時は、選択した球団の監督に指揮を依頼することになります。スカウトも同様です。

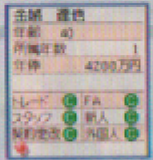
監督詳細画面



名前
年齢
所属年数
年俸

スキル
投手指導力
野手指導力

スカウト詳細画面



名前
年齢
所属年数
年俸

【各能力】
トレード　FA
スタッフ　新人
契約更改　外国人

※スタッフの能力ランクは高い順から「S>A>B>C>D」の5段階があります。

いよいよ球団運営スタートです！

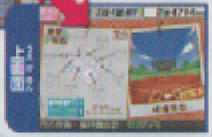
オフィス

オフィスでは、経営や人事の活動を行ったり、情報の確認やセーブを行うことができます。なお、L・Rで上画面を切り替えることができます。

❶現在の運営資金
❷現在の周回数／年数／月／週（前半・後半）
❸情報バー
❹オフィスで行えるコマンド（→P.15）

L・Rで
切り替え

試合予定・順位表
（→P.30）



練習施設・球場施設

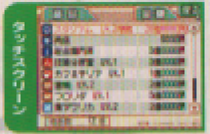
新情報は要チェック！

Ⓝの表示が出ているコマンドは、新しい商品や情報が入るなどの変更があったことを表します。漏らさずチェックしましょう。

経営　ショップで施設やスキルを購入する

さまざまな施設や育成に役立つ商品などをショップで購入したり、購入した施設の確認を行うことができます。

ショップ



ショップには「球場施設」や「練習施設」のほか、「キャンプ地」「スキルパーツ」「巻物」などが並びます。毎月2週と4週に陳列される商品が更新されます。

練習施設

設置済みの施設を確認できます。練習施設を設置することでシーズン中の練習効果を高めることができます。月末には維持費が発生します。

球場施設

設置済みの施設を確認できます。スタジアムの拡張や設備の増築を行うことで、観客動員数や収益を増加させることができます。ホーム試合時には運営費、月末には維持費が発生します。不要な施設は撤去できます。

グラウンド　グラウンドへ移動する

決定するとグラウンド（→P.20）に移動します。

日程進行　試合画面や次のターンに進める

決定すると練習を行った後に、試合があるターンは試合（→P.30）へ、試合のないターンは次のターンへと進みます。

ターンと日程進行について

このゲームでは、1ヶ月は4週間です。1週間の半分を1ターンとして、練習や試合などが行われます。ターンがあるのは3～10月までで、11～2月のシーズンオフは球団の人事やキャンプなどの大きなイベントがあるため、月ごとの行動になります。
各ターンでは、オフィスでそのターンでの行動を指示していきます。「日程進行」で日程が進みます。

情報　球団に関するさまざまな情報を表示する

球団の成績や投打の成績ランキング、契約TV局などを確認します。

チーム情報

ペナントレースの「勝敗表」「対戦表」「成績表」を確認することができます。
※ペナントレース開始後に確認できるようになります。

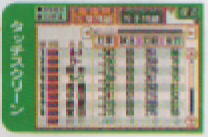
ランキング

ペナントレースの「打撃成績」「投手成績」ベスト30を確認することができます。項目を選ぶと項目別ランキング順に並び替えられます。
※ペナントレース開始後に確認できるようになります。

OPSとWHIPについて

OPSは、打者を評価する指標の1つで出塁率と長打率の合計を表します。また、WHIPとは、投手の成績評価項目で投球回あたりの与四死球※と被安打数の合計を表します。
※プロ野球での算出方法と一部異なります。

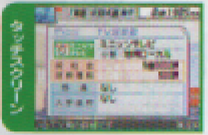
個人成績



自球団の「打撃成績」「投手成績」を確認することができます。項目を選ぶと項目別ランキング順に並び替えられます。

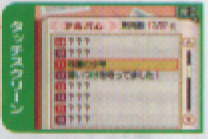
※ペナントレース開始後に確認できるようになります。

契約TV局



契約しているTV局に関する情報を確認することができます。契約金・放映権料のほかに、契約条件に特典が盛り込まれている場合は、特典と入手条件が表示されます。

アルバム



ゲーム中に発生したイベントを確認することができます。まだ発生していないイベントは「???」と表示されています。

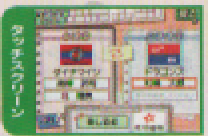
10年のあゆみ

10年間の球団運営に対して、試合での記録や人事の成績などが表示されます。

人事　選手の獲得や解雇を行う

他球団とのトレードや外国人選手の獲得、自球団の選手の解雇などを行います。

トレード



他球団の選手と自球団の選手を交換します。同時に交換可能な選手は、2人ずつまで。条件に金銭を加えたり、金銭のみを支払うことも可能です。なお、トレードの可能期間は3月3週～6月4週までとなっています。

※他球団から金銭を受け取ることはできません。

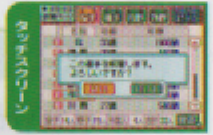
トレードの仕方

まずは交渉する相手の球団を決定してください。その後、放出する選手（または金銭）と獲得したい選手を設定します。すべての条件を設定すると、このトレードの成功確率が表示されます。×→△→▲→○→◎→☆の順番に成功確率が上がっていきます。「申し込む」を選択すると4ターン後に成否が判明します。なお、以下の条件に当てはまる選手はトレードを行うことはできません。

・外国人選手　・獲得後間もない選手（自球団：所属期間1年以内、他球団：2年以内）

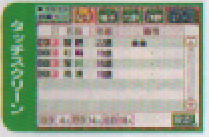
・つくろう選手（→P.40）　・怪我を負っている選手

解雇



チームに必要ないと判断した選手を解雇します。ポジションを選んで、リストから解雇する選手を選んでください。重傷を負っている選手や、最低人数（投手1人・野手8人）を割ってしまうような場合は解雇はできません。

新人リスト



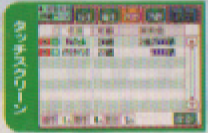
7月1週にスカウトが発掘した新人選手がリストアップされます。リストに表示された選手は11月のドラフト会議（→P.39）で指名することができます。L・Rで選手情報を切り替えて確認しましょう。7月2週には他球団の指名情報が入ってきます。

隠し玉選手について

スカウトが独自に探してきた選手を「隠し玉選手」といい、ドラフト会議で他球団から指名されることはありません。隠し玉選手は以下の方法で見つけ出します。

●ショップで「隠し玉カード」を購入します（8月4週、9月4週、10月2週、10月4週）。
●3つのスクラッチ部分から1つを選択、そこに出た選手が隠し玉選手となります。
●選手のほかに★が出てくることがあります。この★は新人リストに載っている選手に使います。★を5個つけた選手は隠し玉選手となります。

外国人リスト



チームの主軸を任せられる外国人選手を獲得します。獲得可能期間は、1月初め、および3月3週～6月4週まで。外国人枠は最大4名、投手枠・野手枠はそれぞれ最大3名となります。
L・Rで選手情報を切り替えて確認しましょう。

セーブ 終了

データのセーブとゲームを終了する

進行データと対戦データの保存を行ったり、ゲームを終了します。

セーブ

プレイ中の進行データを保存します。進行データは2つまで保存が可能です。すでにデータが存在する場合は上書きとなります。

対戦データ作成

対戦データを作成します（3つまで）。作成した対戦データは「たいせんモード（→P.42）」で使用することができます。すでにデータが存在する場合は上書きとなります。

ゲーム終了

ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

グラウンド

グラウンドでは、選手の入れ替えや練習の設定などを行います。

一軍二軍入替

一軍・二軍の間で選手を移動させて、一軍登録選手の調整を行います。一軍の選手枠は、投手10人、野手15人が最大人数です。なお、選手を二軍に降格させると3ターン経過するまでは一軍に復帰させられません。

タッチスクリーン

状態アイコンの見方

選手の「モチベーション（やる気）」と「コンディション（調子）」をアイコンで表します。オーダー設定の際に参考にしましょう。

【モチベーション】

- 最高
- 高い
- 普通
- 低い
- 最低
- スランプ

【コンディション】

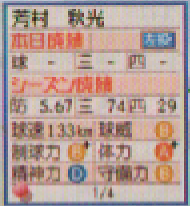
- 絶好調
- 好調
- 普通
- 不調
- 絶不調
- 怪我

選手の詳細情報は、L・R で切り替えることができます。

詳細画面 1/4（投手）

成績や投球能力に関する情報を確認できます。

※選手の能力ランクは高い順から「S>A+>A>B+>B>C+>C>D+>D」の8段階があります。



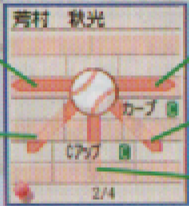
名前
本日成績　利き腕
球数　奪三振　与四死球
シーズン成績
防御率　奪三振　与四死球
球速　球威
制球力　体力
精神力　守備力

詳細画面 2/4（投手）

左方向への変化球
スライダー・高速スライダー・カットボール

左下方向への変化球
カーブ・スローカーブなど

※左投手の場合は左右逆になります。



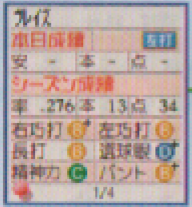
右方向への変化球
シュートなど

右下方向への変化球
シンカーなど

下方向への変化球
フォーク・チェンジアップなど

詳細画面 1/4（野手）

成績や打撃能力に関する情報を確認することができます。右巧打／左巧打とは、右／左投手に対する打撃のうまさを表します。



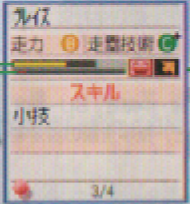
- 名前
- 本日成績　打席
- 安打数　本塁打数　打点
- シーズン成績
- 打率　本塁打数　打点
- 右巧打　左巧打
- 長打　選球眼
- 精神力　バント

詳細画面 2/4（野手）

- 守備適正のあるポジションと、打球への反応速度
- 名前
- 捕球　送球
- 肩力　CL（キャッチャーリードの技術）

詳細画面 3/4（投手・野手共通）

走力面やスキル（→P.28）に関する情報を確認することができます。

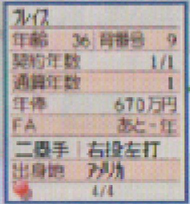


- 体力バー
- 蓄積疲労バー
- 名前
- 走力　走塁技術
- 体力バー　状態アイコン
- 蓄積疲労バー
- スキル

詳細画面 4/4（投手・野手共通）

主に人事に関する基本情報を確認することができます。

※選手の背番号は自動的に割り当てられます。



- 名前
- 年齢　背番号
- 契約年数
- 通算年数
- 年俸
- FA（フリーエージェント）
- ポジション　利き腕・打席
- 出身地

オーダー設定

投手・野手の先発オーダー（スタメン）の設定を行います。設定変更を取り消す場合は、「クリア」を選んでください。

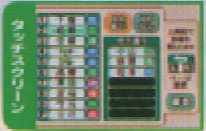
◆投手

次の試合の先発投手やタイプ（先発・中継ぎ・SU・抑え）の変更、先発投手のローテーションなど、投手全般の設定を行うことができます。

投手のタイプについて

投手には以下のような役割分担があります。先発投手は5人、SU（セットアッパー）と抑え投手は1人までです。なお、先発投手は最低1人は必要です。

◆野手



打順や守備位置の設定を行います。「DHあり」「DHなし」の2通りのオーダーを組むことができます。交代や打順・守備の変更は以下のように行ってください。

●スタメンを変更する場合

交代させたい選手を選んで、次に控え選手の中から起用する選手を選んでください。

●打順を変更する場合

打順を変更する選手を選んで、次に交換したい選手を選んでください。

●守備位置を変更する場合

変更する選手の守備位置を選んで、次に交換したい選手の守備位置を選んでください。

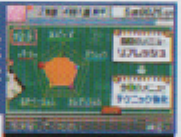
DH（指名打者）制とは？

DH制とは、投手の代わりに守備を行わない選手が打席に入るルールのことです。パ・リーグで採用されています。オープン戦はすべてDH制で行い、交流戦や日本シリーズでは、パ・リーグのチームが主催（ホームグラウンド）の場合にDH制になります。

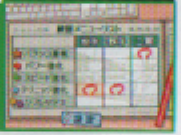
練習方針

一軍・二軍の練習を設定します。現状の戦力分析チャートを確認し、どの系統の練習を行うのが良いか検討してください。

上画面



タッチスクリーン



【練習方針の効果】

●バランス重視……全般能力Up
●パワー強化………主に体力・球威・長打Up
●スピード強化……主に球速・走塁・反応Up
●テクニック強化…主に制球・巧打・捕球Up
●リフレッシュ……コンディション・モチベーションUp

ラボ

スキルの作成・設定や巻物を使うことができます。

スキルについて

スキルとは、選手や監督に備わっている技能（個性）を表します。「QS（6イニング以上を3点以内に抑える有能な先発投手）」や「スモールベースボール（機動力やバントを重視する戦略）」など試合の局面で効果を発揮するものや、「ディフェンス講座」など試合外で効果を発揮するものがあります。スキルは1人の選手につき3個まで持つことができます（監督は最大で2個所持しています）。習得方法はウインターリーグへの派遣や、ベテラン選手からの伝授のほかに、「スキル設定（→P.27）」で設定することができます。

◆スキルブック

自球団の選手・監督に設定されているスキルや、球団が所持しているコアスキル・スキルパーツ・オリジナルスキルの内容を確認することができます。コアスキルやスキルパーツはショップやイベントなどで入手可能です。

上画面

タッチスクリーン

●チーム……………自球団の選手・監督が持っているスキルです。
●コア………………スキル設定をすることで、効果を発揮します。オリジナルスキル作成の元になり、最大5個まで持てます。
●パーツ……………オリジナルスキル作成に必要なパーツで、コアスキル発動時に能力値に補正を与えます。最大15個持てます。
●オリジナル………ラボで作成したオリジナルスキルです。最大8個持てます。

◆スキル設定

コアスキルやオリジナルスキルを選手に設定することができます。選手を選んでスキルを設定してください。

※オリジナルスキルは1人1つしか設定できません。また、同じスキルは設定できません。

タッチスクリーン

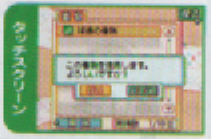
◆スキル作成

コアスキルとスキルパーツを組み合わせてオリジナルスキルを作成します。組み合わせが終わったら「作成」を選んで決定してください。最後にスキル名を7文字以内で設定しましょう。

オリジナルスキルのパワーアップ

オリジナルスキルを設定した選手が3年以上所属して引退した場合は、ラボにレベルアップして戻ります。なお、オリジナルスキルを設定した選手を解雇した場合は、レベルアップはせずに、ラボに戻ります。

◆巻物



使用することで、選手の能力を瞬時に成長させることができるアイテムです。ショップで購入するか、TV局契約の特典などで入手できます。巻物には以下の2つのタイプがあります。

- ●現在の能力を伸ばすもの
- ●新しく能力を覚えるもの（守備適正や新しい球種など）

一軍休養設定

休養アイコン

一軍練習の休養を設定することができます（1ターンのみ）。休ませる選手を選ぶと休養を取ります。全選手休ませる場合は「全選手休養設定」を選んで決定してください。自動休養を「ON」にしておくと、体力を消耗した時点で自主的に休養を取ります。

自動休養と疲労の蓄積について

自動休養を「ON」に設定すると練習中に怪我をする心配がなくなります。ただし、練習をほどほどにしかしないので、成長の度合いは低くなります。
また、疲労の蓄積を表す赤いバーが表示され始めたら、練習や試合で怪我をする可能性があるので要注意です。バーが長くなればなるほど、怪我の確率が高まります。休養や二軍で調整するなどして蓄積疲労を取り除きましょう。

二軍調整設定

調整アイコン

二軍にいる選手のコンディションやモチベーション、疲労などの回復を行います。全選手調整をする場合は「全選手調整設定」を選んで決定してください。スランプからの脱出、蓄積疲労の回復、軽傷からの回復などに利用しましょう。なお、一度設定を行うと、解除するまで調整を続けます。

試合

試合を見たり、スタメンの設定や試合結果の確認などが行えます。試合開始前に、これから行う試合の対戦カード画面が表示されます。

試合前の画面

❶順位表
順位とゲーム差が表示されます。

❷試合予定
試合予定と結果が表示されます。Hはホームゲーム、Vはビジターゲーム。

❸試合へ（次へ）
試合画面へ進みます（→P.31）。すべての試合が終了すると「次へ」に変わります。

❹結果を見る
試合を見ずに結果を対戦カードに表示します。

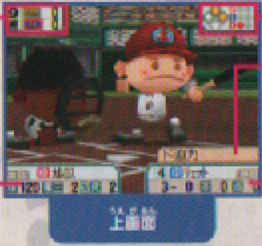
❺オーダー設定
オーダー設定を行います（→P.24）。

❻試合結果
結果の詳細を確認します（→P.33）。

❼対戦カード
表示されているカードを連戦します。

試合画面

試合画面は打者1人に対して「結果球」1球のみ表示され、スピーディーに進行していきます。プレイヤーは選手の交代や作戦指示を行うことができます。



イニング／スコア
攻撃中のチームにはオレンジのバーが表示されます。

カウント／ランナー

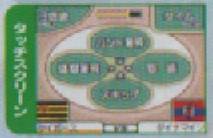
スキル
スキルが発動されると、表示されます（最大3つ）。

投手情報
名前と球数、奪三振数、与四死球数が表示されます。

打者情報
名前と打数−安打、本塁打数、打点が表示されます。

作戦指示について

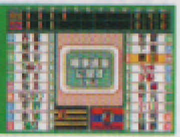
タッチスクリーンに表示される作戦指示アイコンは、攻撃時と守備時で内容が異なります。画面上部に表示されているゲージがなくなる前に作戦指示を出してください。「スキップ」を選ぶと、次のシーンに進みます。なお、作戦は状況によって選べないものもあります。



3倍速モード

L・Rで3倍速モードに切り替えると、試合の進行速度を早めることができます。タッチスクリーンは右のように切り替わります。なお、3倍速モードではタイムができないので、選手の交代や作戦指示はできません。

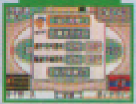
タッチスクリーン



タイムについて

試合中に「タイム」をタッチ、または START を押すと試合の進行を中断して、タイム画面が表示されます。タイム画面では選手の交代や、監督に選手交代と作戦指示をさせるか設定することができます。「試合結果へ」を選ぶと試合を終了して結果画面に進みます。

タッチスクリーン



試合結果

試合終了後や「試合結果」を選ぶと、詳しい結果画面が表示されます。

【上画面】
スコアと勝利投手・敗戦投手・セーブ投手・本塁打を打った選手を確認できます。

【タッチスクリーン】
両チームの打者・投手の成績を確認できます。

上画面

タッチスクリーン

週末報告

その週の試合がすべて終わると、その週に行われた試合での収入と支出が表示されます。観客動員数など今後の経営の参考になりますので確認しておきましょう。

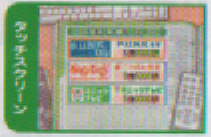
タッチスクリーン

月ごとの球団運営

月ごとに起こるイベントや球団運営に関する予定を紹介します。特にゲーム開始当初のシーズンオフは収入がないので、資金不足に気をつけてください。

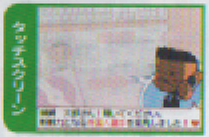
1月の球団運営

TV局契約



TV局と1年間の放送契約を結びます。契約時には契約金が、ホーム試合のたびに放映権料が支払われます。前年度のチーム成績次第で契約可能なTV局が変化します。特定の条件を満たすことで、特典を得られるTV局もあります。

新外国人選手との契約



助っ人外国人選手を獲得します。春季キャンプ前の1月初めのほかに3月3週～6月4週まで獲得可能です。外国人枠は最大4名で、投手枠・野手枠はそれぞれ最大3名となります。

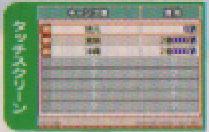
月末決算／月末報告

毎月の月末に収入と支出の決算報告と、「チーム情報」、「個人成績」などが確認できます。月末報告の後にセーブを行えます。

※球団運営資金が赤字になるとゲームオーバーとなってしまいます。

2月の球団運営

キャンプ地選択



春季キャンプの目的は、シーズンを乗り切る体力をつけることと、能力の強化です。キャンプ地ごとに特徴があるので、育成方針に沿ったキャンプ地を選んでください。なお、新しいキャンプ地やレベルアップしたキャンプ地はショップで購入できます。

春季キャンプ

個別特訓を行う選手を3人選出してください。成長が見込まれる選手には、監督のオススメアイコンが表示されます。

オススメ　超オススメ　実行

3月の球団運営

キャンプ結果の確認

春季キャンプの結果を確認しましょう。

●…能力が上がった項目

●…衰えて能力が下がり始めた項目

3~10月の球団運営

3~10月までさまざまな試合が組まれます。「世界トーナメント（アレキサンダーカップ）」は2年に一度開かれ、開催年の日本シリーズを制覇すると出場できます。

試合名	開催期間
オープン戦	3月3週
ペナントレース	3月4週~9月4週
（交流戦）	5月2週~6月3週
クライマックスシリーズ 1st	10月1週前半
クライマックスシリーズ 2nd	10月1週後半~10月2週前半
日本シリーズ	10月2週後半~10月3週後半
アレキサンダーカップ予選	10月4週前半
アレキサンダーカップ決勝	10月4週後半

クライマックスシリーズについて

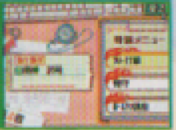
ペナントレースの順位で3位以上のチームが日本シリーズの出場権を争う、短期決戦を表します。まず「1st」で2位球団と3位球団が対戦し、勝者が「2nd」でリーグ優勝（1位）球団と対戦します。2ndステージでは1位球団に1勝のアドバンテージがつき、最大6試合制で戦って、勝者が日本シリーズに出場できます。なお、クライマックスシリーズは、上位球団の負けの可能性がなくなった時点で終了です。

例）1stステージの場合、上位球団が1勝1引き分けの時点で負けの可能性がなくなる。

4~9月の球団運営

シーズン個別特訓

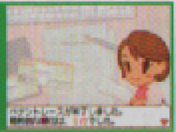
4~9月のシーズン中には、毎月1人に対して個別特訓を設定することができます。全体練習のほかに個別特訓を行うので体力消耗は大きくなります。疲労の蓄積と怪我に注意してください。


タッチスクリーン

9月の球団運営

ペナントレース順位報告

ペナントレースの全日程が終了すると、最終順位が発表されます。順位に応じて契約TV局からボーナスが支給されます。


タッチスクリーン

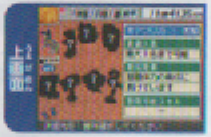
タイトル表彰

所属しているリーグの個人タイトルの表彰が行われます。発表されるタイトルは、打撃部門・投手部門の各賞と、MVPと新人王です。

上画面

10月の球団運営

ウインターリーグ



世界各地で開催されているウインターリーグに選手を派遣することができます。派遣できる選手の条件を確認して有望選手を派遣しましょう。なお、新しい派遣先やレベルアップした派遣先はショップで購入できます。派遣先のレベルが上がると派遣人数が増えます。スキルを習得することもあります。

秋季キャンプ

クライマックスシリーズに出場できなかった場合は10月1週から、日本シリーズに出場できなかった場合は、10月2週後半から秋季キャンプを行います。来季へ向けて選手を鍛えましょう。なお、日本シリーズに出場した場合は秋季キャンプは行いません。

11月の球団運営

スタッフの交代

次の監督、スカウトと契約します。今季所属していたスタッフのほかに、監督へ転身させることにした引退選手もリストアップされます。70歳を超えたスタッフは、リストアップされません。

FA選手の入札

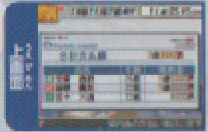
FA宣言した選手に対して入札条件を提示します。提示条件での入札成功確率が表示され、×→△→☆の順で確率が高くなります。他球団の動向を追いつつ条件を修正しましょう。11月4週に結果が発表されます。

自球団の選手がFA宣言した場合

他球団の選手と同様に入札を行うことができます。なお、他球団に移籍すると補償金が支払われます。移籍しなかった場合は、FA補償金を手にすることはできません。

ドラフト会議

その年の新人選手を対象に最大3名を指名できます。1巡目のみ、指名が重なった場合は抽選で交渉権を決定します。2巡目は下位球団から、3巡目は上位球団から指名します。



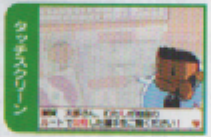
ドラフト会議終了後に、指名した選手に契約金を支払います。契約に必要な金額を確認して、指名しましょう。

12月の球団運営

契約更改

12月以降の年俸と契約年数を決めましょう。選手の希望する条件やコメントを参考にして設定してください。3回の交渉で契約がまとまらなかった場合、その選手は自由契約になります。
なお、スカウトに契約をまかせることで出費は少し高くなりますが、契約更改を確実にすることができます。

つくろう選手



自球団につくろう選手がいない場合にオリジナル選手をつくることができます。各項目を設定して、選手能力や特徴を決めましょう。毎年12月に開催される、トライアウトで獲得することができます。なお、同時期に所属させられるつくろう選手は1名です。

つくろう選手の作り方

選手のプロフィールを順番に決めましょう。フォームは投手なら投球フォーム、野手ならバッティングフォームを選んでください。選手タイプを決めたら、特徴（投手なら先発型・抑え型と球種、野手ならポジション）を設定し、最後に各能力値にポイントを割り振りましょう。

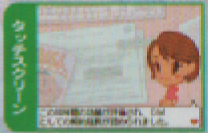
トライアウト

トライアウトには、ドラフトにかからなかった選手がリストアップされます。欲しい選手がいれば即契約できます。契約の際には契約金を支払う必要があります。条件は契約年数1年、年俸440万円です。

年末報告

今年1年の収入と支出の決算報告が確認できます。しっかり確認して来年度の球団運営に役立てましょう。

日本一になると…!?

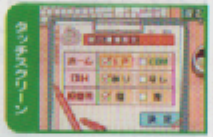


契約条件の1つ「10年以内に日本一になること!」を達成して10年が経過すると、オーナーからのご褒美をもらった後、2周目のプレイ（1年目からのスタート）となります。次はどんな球団をつくるか…。ドリームチームをあなたの手でつくりあげてください。

たいせんモード

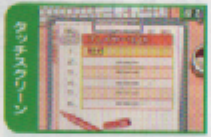
ワイヤレス通信で対戦を行ったり、対戦データを交換することができます。

オープン戦



1P、COMの順番に対戦するチームを選んでください。その後、ホームチーム、DH制の有無、時間帯を設定します。オーダーを設定したら試合開始です。

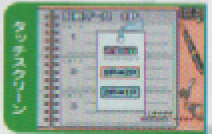
ワイヤレス対戦



通信部屋の一覧が表示されます。親機になる場合は「つうしん部屋をつくる」を選んで参加者を募集し、子機になる場合は通信部屋を選んで待機しましょう。

親機が参加者のリストから対戦相手を選ぶと、チーム選択画面に移行します。各自チームを選んでください。試合環境設定で親機が設定を行ったら、各自スタメンを決めて試合開始です。

対戦データ交換



対戦データの交換を行うことができます。「ワイヤレス対戦」と同じように通信部屋をつくってください。親機がデータの送信方向を選んで、データの送受信を行います。受け取った対戦データでオープン戦を行ったり、戦力を研究してみましょう。

DSワイヤレス通信（DSワイヤレスプレイ）の方法

通信プレイの方法を説明します。

■用意するもの

ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite ………… 2台
「プロ野球チームをつくろう！」カード ………… 2枚

操作手順

❶各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
❷本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
❸「プロやきゅうチームをつくろう！」をタッチしてください。
❹以後の操作方法は、42ページをご覧ください。

⚠ 航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

- □ 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対に行わないでください。
- □ ワイヤレス通信機能は、次のようなときにONになります。航空機内では、絶対にこれらの操作を行わないでください。
  - のアイコンが表示されている項目を選んだとき。
  - 通信の開始を確認するメッセージが表示された後、それを承諾する項目を選んだとき。
- □ 次のような場合、ワイヤレス通信機能がONになっています。航空機内で使用中にこれらの状態になっているときは、すぐに電源をOFFにしてください。
  - 画面に のような受信強度アイコンが表示されているとき。
  - 本体の電源ランプが「チカチカッ、チカチカッ」と2連続の点滅を繰り返しているとき。

通信プレイに関するご注意

- □ 通信中の画面に表示されるアイコン は、電波の受信状態を示すアイコン（受信強度アイコン）です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。

アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←――――→ 強			

- □ 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
  - 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離としてください。
  - 本体同士は向き合うようにし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
  - 電波干渉の原因となる機器（電子レンジ・コードレス機器など）によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。

「プロ野球チームをつくろう!」は、
アオダモ資源育成の会を応援します。

アオダモ資源育成の会
http://www.aodamo.net

「野球つく」は、木製バットの素材"アオダモ"植樹の支援活動に参加しています。
自然と野球、そして野球少年たちのために…。

バックアップ機能に関するご注意

- □ このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- □ むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- □ セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

プロ野球チームをつくろう!

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

この商品に関するお問い合わせ先

株式会社セガ　〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

セガ カスタマーサポート　ナビダイヤル 0570-000-353

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

受付時間 10:00～17:00　月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）

※0570より番号をおかけください。※通話料がかかります。

本ソフトは日本国内だけの販売及び使用とし、許可なく複製・改変・レンタル・興行目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。これらを行った場合には刑事罰を問われることがありますのでご注意ください。

For sale and use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

[illegible]

SEGA, the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.　禁無断転載　[illegible]

SEGA 株式会社セガのオフィシャルサイトです。　http://sega.jp/

家庭用ゲームからアミューズメント施設、会社案内まで情報が満載。セガの"今"がわかる公式サイトで最新情報をチェック!

携帯コンテンツや、家庭用ゲームやアーケードゲームなどの最新情報をいつでもどこでもリアルタイムでお届けします。

© SEGA　（社）日本野球機構承認　（社）全国野球振興会公認　NPB BIS プロ野球公式記録使用

本製品には一部を除き、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。日本商標登録 第4841498号、第4853764号 意匠登録 第1259804号、第1260043号